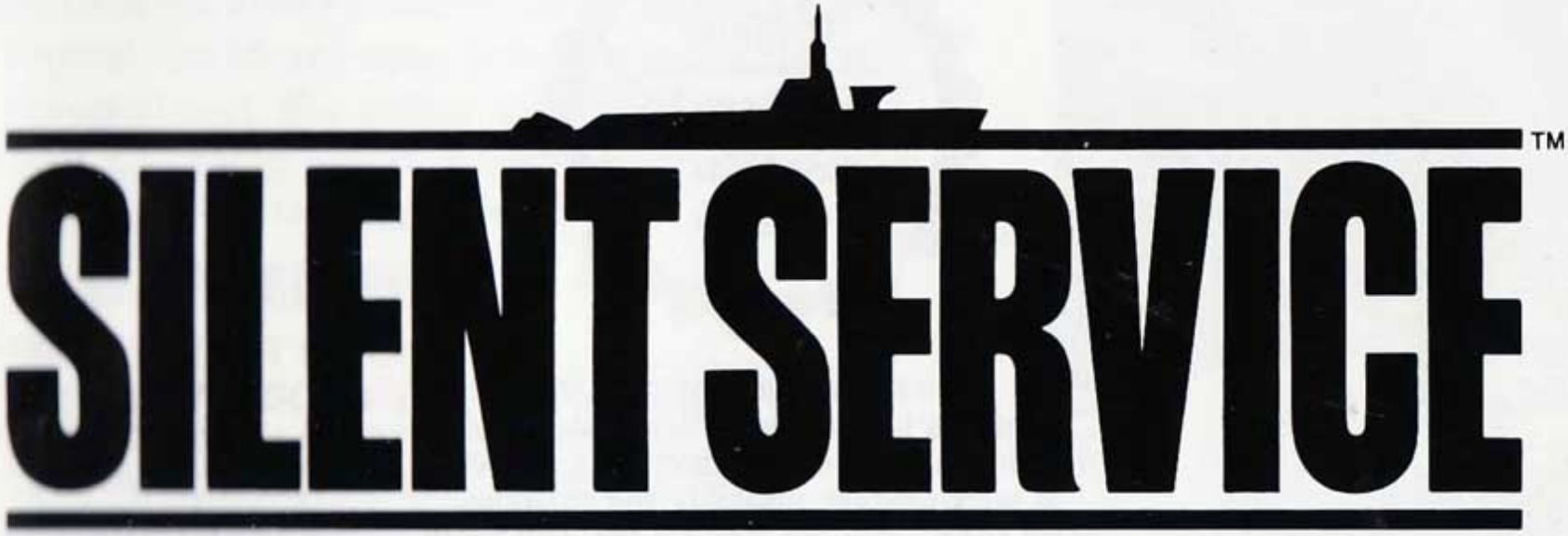
NES-IV-FRG★

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR



KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Sie sind nun stolzer Besitzer von KONAMI´s authentischer Version von Silent Service für das Nintendo Entertainment System. Silent Service wurde in Original von MicroProse Software Inc. entwickelt und programiert. Sie sollten die folgenden Anweisungen sorgfältig lesen, bevor Sie in die tiefen Wasser des Pazifiks tauchen.

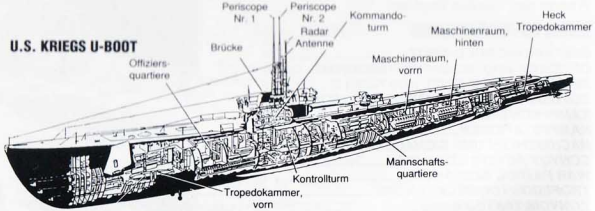
INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG/IHR U-BOOT 4
OPTIONEN UND SCHWIERIGKEITSGRAD 5
TERMINOLOGIE/U-BOOT KONTROLLE 6
ZEITDEFINITION/KOMMANDOTURM MENU 7
KAMPFKONTROLLE 8
KAMPFSTATIONEN 9
NACHRICHTEN UND SIGNAL/SPIELENDE 14
CONVOY ACTION SZENARIEN 15
WAR PATROL SZENARIEN 18
TROPEDOS/TDC/DECKKANONE 19
KONVOIS/TAKTIKEN 20
ENTKOMMEN/TIPS 21
WICHTIGER HINWEIS 22

SPÜR SIE AUF, JAGE SIE, VERSENKE SIE!

Ihr Herzklopfen übertönt fast die Geräusche der Schiffsschrauben, die sich durch die aufgewühlte See fressen. Jeden Augenblick wird die erste Wasserbombe explodieren. Ihre Uhr tickt. Schweiß läuft Ihnen in die Augen. Wenn sich das Gerausch des feindlichen Sonars verstärkt, halten Sie den Atem an und denken an den gewaltigen Druck des Sie umgebenden Meeres. So ist Ihr Leben als Kommandant in der auserlesenen Silent Service Streitkraft, einer überaus genauen Simulation von U-Bootmissionen des 2. Weltkrieges im Südpazifik. Sobald Sie sich in das Spiel vertiefen, werden Sie mit denselben Informationen, Problemen und verfügbaren Hilfsmitteln versorgt, wie ein richtiger U-Boot Kapitän. Ihre primäre Aufgabe besteht darin, die japanische Marine in ihren heimatlichen Gewässern zu überfallen und die japanische Handelsmarine zu neutralisieren. Mit einer begrenzten Anzahl von Tropedos und Treibstoff müssen Sie soviel feindliche Tonnage wie möglich versenken, und Ihr Schiff sicher zur Heimatbasis zurückführen. Die Bewertung des Flottenkommandos ist von der Anzahl und Art der Schiffe, die Sie versenkt haben, abhängig. Legen sie los, Kommander. Ihre Crew zählt auf Sie... denn sie wissen, versagen Sie, dann enden alle als Haifischfutter!

U.S. KRIEGS U-BOOT



Dieses U-Boot der US-Flotte des Zweiten Weltkrieges war eine herausragende Waffe. Mit 200 Tonnen Dieseltreibstoff und einer Reichweite von 12.000 Meilen, war kein Gebiet des Pazifik für die feindlichen Schiffe sicher.

WÄHLBARE MISSIONEN:

Es gibt drei Arten von Szenarien. "Tropedo/Gun Practice" führt Sie außerhalb der amerikanischen Basis bei den Midway Inseln. Vier ausgediente Frachtschiffe dienen dort als Tropedo- und Kanonenziele. Bei "Convoy Acticns" werden eine Reihe von U-Bootangriffen auf einen Konvoi gefahren. "War Patrols" erlaubt Ihnen das Kommando über eine vollständige Patrouillie von den U-Bootstützpunkten Midway, Brisbane oder Fremantle aus, durch viele Konvoiangriffe bis zu einer ruhmreichen Rückkehr (oder versunkenen Träumen!). Sie wählen Ihre Mission, indem Sie den 4-Wege-Taster nach oben oder unten drücken und Ihre Entscheidung mit Taste A bestätigen.

SPIELSTUFE:

Sie können aus drei Spielstufen wählen: MIDSHIPMAN (Anfänger), LIEUTNAT, COMMANDER (kommt der Realität am nähesten) und CAPTAIN (Experte). Die Spielstufe entscheidet über das Tempo der Tropedos, die Zerstörungskraft der Wasserbomben und die Geschicklichkeit der feindlichen Zerstörer und Sonar-Aufspürer. Stellen Sie die von Ihnen gewünschte Spielstufe mit der Taste A ein.

SCHLACHTOPTIONEN:
Sie können auf Ihrer Mission verschiedene Optionen einstellen. Jede Option macht die Aufgabe schwerer und realistischer.

LIMITED VISIBILITY. Ist diese Option aktiv, so werden Schiffe, die sich außerhalb der Reichweite des Radars befinden, nicht auf der Karte dargestellt.

CONVOY ZIG-ZAGS. Ist diese Option aktiv, so fahren die Konvoy`s im Zick-Zack-Kurs. Wenn nicht, wechseln die Schiffe den Kurs nur unter Beschuß oder um dem Land auszuweichen.

DUD TROPEDOS. Ist diese Option aktiv, so befinden sich unter den Tropedos einige Blindgänger. Sie explodieren nicht, auch wenn sie den Feind treffen.

PORT REPAIRS ONLY. Ist diese Option aktiv (anstatt von Repairs under Fire), werden in der Schlacht oder auf Parouille keine Reparaturen ausgeführt.

EXPERT DESTROYERS. Ist diese Option aktiv (anstatt von Standard Destroyers), so werden einige Konvoys von besonderen Zerstörern eskotiert. Diese Zerstörer sind hartnäckiger und besitzen besseres Sonar-Personal.

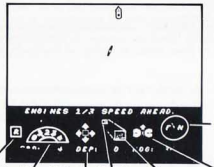
CONVOY SEARCH. Ist diese Option aktiv (anstatt von Close Convoys), so erscheinen die Konvoys nicht vollständig auf dem Radar. Sie müssen mit dem Periskop den Horizont in allen Richtungen nach ihnen absuchen. Wählen Sie ihre Option mit dem 4-Wege-Taster aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste A.

SCHWIERIGKEITSGRAD: Die Spielstufe im Zusammenhang mit den Schlachtoptionen ergeben den gesamten Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 9. Dieser Schwierigkeitsgrad und die Summe der von Ihnen versenkten Tonnage ergeben Ihren Rang in der Ruhmeshalle der U-Bootfahrer am Ende des Spiels.

FACHWORTE:

Backbord: Die linke Seite des Schiffes. **Steuerbord:** Die rechte Seite des Schiffes. **Bearing:** Die Richtung in die Sie blicken. **Heading:** Die Richtung in der Ihr Schiff fährt.

U-BOOT KONTROLLE



Fällen Sie Ihre Entscheidung, indem Sie den Pfeil auf das erforderliche Kommando richten und Taste A drücken.

KONTROLLFUNKTIONEN

Periskop Ein- und Ausfahren: Mit diesem Befehl fährt man das Periskop aus und holt es wieder ein. Auch setzt man die Blickrichtung des Periskops auf die Fahrtrichtung des Schiffes. Sie können das Periskop nur bei Tageslicht und bis zu einer Tiefe von maximal 44 Fuß einsetzen.

Maschinentelegraf (Geschwindigkeit): Wählen Sie vom totalen Halt (0) bis zu voller Kraft voraus (4).

Rückwärts: Fahren Sie mit voller Kraft zurück, um sich außer Gefahr zu bringen. Um ihre Geschwindigkeit beim Rückwärtsfahren zu verändern, wählen Sie die gewünschte Geschwindigkeit und wählen Sie anschließend Rückwärts.

U-Boot Steuerung: Um zu tauchen, müssen Sie den Pfeil auf die untere Spitze des Richtungskreuz richten und um aufzutauchen auf den nach oben gerichteten Pfeil. Mit den seitwärts gerichteten Pfeilen lenken Sie Ihr Unterseeboot. Auf der Karte können Sie dann beobachten, wie Ihr Schiff sich auf den neuen Kurs ausrichtet. Sie können alle Tauch- und Ruderkommandos widerrufen, wenn Sie den Pfeil in die Mitte des Richtungskreuz richten und die Taste A drücken. Sie können auch die Nottanks

ZEITDEFENITION

Um eine größtmögliche Genauigkeit zu garantieren, werden alle zwei Sekunden der Spielzeit die Positionen aller Schiffe und Torpedos und die Tauchtiefe neu berechnet. Manchmal ist es hilfreich, die Geschwindigkeit der Aktionen etwas zu erhöhen. Normalerweise läuft die Zeit in der Simulation viermal schneller als in der Normalität: Eine Spielminute dauert 15 Sekunden. Die Zeitgeschwindigkeit kann maximal auf das 32fache der realen Zeit erhöht werden (eine Spielstunde dauert auf Stufe 8 zwei Minuten). Sie erhöhen die Zeitgeschwindigkeit, wenn Sie den Pfeil auf das F richten und die Taste A drücken. Mit jedem Druck erhöht sich die Geschwindigkeit um das Doppelte. Um zu der normalen Geschwindigkeit zurückzukehren, richten Sie den Pfeil auf das N und drücken die Sie Taste A. Hiweis: Sie können automatisch auf die normale Geschwindigkeit zurück, wenn Sie Feindberührung haben, einen Torpedo oder die Deckkanone abfeuern.

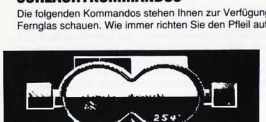
DAS MENU DER KOMMANDOBRÜCKE

Die Kommandobrücke funktioniert wie ein Auswahlmenü. Von hier aus können Sie jede der aufgeführten Aktionsgrafiken anwählen: Instrumente und Meßgeräte, Seekarten und Listen, Periscope/Ferngläser, Schaden-Meldungen (siehe S. 10-13). Bewegen Sie den Kapitän mit Hilfe des 4-Wege-Tasters zu der von Ihnen gewünschten Aktion und drücken Sie dann Taste A. Stellen Sie den Kapitän beispielsweise vor den Kartentisch und drücken Sie Taste A, erscheint die Seekarte mit den dazugehörigen Aktionen. Desweiteren lassen sich von hier aus noch zwei besondere Funktionen anwählen. Spielen Sie im "Training" oder "Konvoy-Action" Modus, können Sie von hier aus das Spiel mit "End of Game" beenden. Spielen Sie im "War Patrol" Modus, können Sie mit der Funktion "Continue Patrol" den Konvoyangriff beenden und Ihre Fahrt fortsetzen. Allerdings können Sie sich nicht aus dem Konvoyangriff zurückziehen, wenn Sie angeriffen werden, Tropedos aktiviert haben oder ein feindliches Schiff sinkt. Mit der "Quatermasters Log" Option (befindet sich in der unteren rechten Ecke des Kommandoraumes) können Sie sich einen Überblick über Ihre Kommandos während Ihres Streifzuges verschaffen. Solange Sie sich auf der Kommandobrücke befinden, ist die Simulation gestoppt. Hinweis: Einige Funktionen lassen sich unter bestimmten Bedingungen nicht anwählen.

Sie gelangen in die Kommandobrücke mit der Taste Select. Wenn Sie in der Kommandobrücke sind, treffen Sie Ihre Auswahl, indem Sie den Pfeil auf das betreffende Gebiet richten (z.B. das Periskop, die Seekarten, etc.) und dann Taste A drücken.

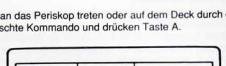
SCHLACHTKOMMANDOS

Die folgenden Kommandos stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie an das Periskop treten oder auf dem Deck durch das Fernglas schauen. Wie immer richten Sie den Pfeil auf das gewünschte Kommando und drücken Taste A.



DECKKANONE FEUERKONTROLLE

TROPEDO FEUERKONTROLLE



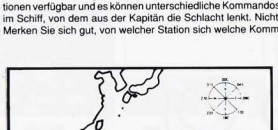
4-WEGE-TASTER SELECT START TASTE B TASTE A

ANGRIFFSKOMMANDOS

Richten Sie den Pfeil auf "Target ID" um das im Fadenkreuz befindliche Ziel zu indentifizieren. Richten Sie den Pfeil auf die Tropedo-Feuerkontrolle, um auf das im weißen Fadenkreuz befindliche Ziel zu schießen. Die Heck- und Bug-Tropedos werden automatisch selektiert. Wollen Sie auf das Ziel mit der Deckkanone feuern, müssen Sie den Pfeil auf die Deckkanonen-Feuerkontrolle richten. Doch die Deckkanone ist nur einsatzbereit, wenn Sie sich auf der Wasseroberfläche befinden. **Hinweis:** Insgesamt können vier Tropedos und Kanonenschüsse (zusammen) aktiviert werden. Sie erhöhen die Reichweite Ihrer Deckkanone indem Sie den 4-Wege-Taster des zweiten Controllers nach OBEN drücken. Dadurch erhöht sich jedesmal die Reichweite um 25 Yards. Sie sollten die Reichweite erhöhen, wenn sich das Ziel von Ihnen entfernt. Sie verringern die Reichweite Ihrer Deckkanone wenn Sie den 4-Wege-Taster des zweiten Controllers nach UNTEN drücken. Dadurch verringert sich die Reichweite Ihrer Deckskanone jeweils um 25 Yards. Wenn sich das Ziel nähert sollten Sie die Reichweite verringern. (Siehe DECKKANONE auf S. 19). Um die Blickrichtung des Periskopes zu verändern, müssen Sie den 4-Wege-Taster des zweiten Controllers nach LINKS oder RECHTS drücken. Um Trümmer und Oel abzulassen müssen Sie auf dem zweiten Controller Taste A festhalten, während Sie die Taste B drücken. Das Oel und die Trümmer gehen an die Wasseroberfläche und lassen den Feind eventuell glauben, daß Ihr Schiff gesunken ist. Doch sollten Sie dies nur einmal während des Kampfes machen.

KAMPFSTATIONEN

Silent Service verfügt über verschiedene Kampfstationen. Auf jeder der entsprechenden Grafiken sind andere Informationen verfügbar und es können unterschiedliche Kommandos gegeben werden. Die Kampfstationen stehen für den Punkt im Schiff, von dem aus der Kapitän die Schlacht lenkt. Nicht alle Kommandos lassen sich von jeder Station ausführen. Merken Sie sich gut, von welcher Station sich welche Kommandos ausführen lassen.



WAR PATROL KAMPFSTATION SEEKARTEN

(Nur im War Patrol Modus)

Wenn Sie den "War Patrol"-Modus wählen, starten Sie mit dieser Grafik, welche eine Karte des südpazifischen Ozeans zeigt Sie können jedes Gebiet der Karte erforschen. Ihr Schiff ist der kleine weiße Punkt in der Nähe des Heimathafens Fremantle, Brisbane oder Midway. Diese Grafik simuliert die Zeit, die Sie vom Heimathafen bis zu den feindlichen Gewässern brauchen ebenso, wie die Zeit, zwischen den Angriffen. (Ein üblicher Streifzug dauert bis zu zwei Monaten).

Bewegung auf der War Patrol Karte: Mit dem 4-Wege-Taster fahren Sie in die von Ihnen gewünschte Richtung. Die Zeit vergeht rasch während des Streifzuges und der Ozean wechselt zwischen hell und dunkel, um Tag und Nacht zu simulieren.

Aufspüren der Feinde: Wenn der Ozean- oder Grafikrand sich rot färbt, sind sie auf einen Konvoy gestoßen. Drücken Sie Taste A, wenn Sie sich in den Kampf stürzen wollen. Hinweis: Feindliche Schiffe finden sich generell auf den schwer befahrenen Konvoyrouten und in der Nähe des Festlands. Tanker und Truppenschiffe finden sich in der Nähe von Japan.

Rückkehr: Die Heimathäfen Midway Island, Fremantle und Brisbane sind durch blinkende Punkte gekennzeichnet. Wenn Sie Ihre Basis erreichen und der Ozean grün wird, können Sie zum Hafen zurückkehren. Drücken Sie Taste A um den Streifzug zu beenden, und Ihre Punktzahl in der Ruhmeshalle einzutragen.

Wichtiger Hinweis: Keine anderen Kommandos funktionieren in dieser Navigationsgrafik.

KAMPFSTATION INSTRUMENTE UND MESSGERÄTE

A. Batterieanzeige – Die Batterie lädt sich beim Autauchen wieder auf. Eine volle Batterie ermöglicht 1 Std. in voller Fahrt und 5 bis 6 Std. in langsamer Fahrt. Ohne Batterie können Sie nicht unter Wasser fahren.

B. Battery Charge Light

C. Battery Drain Light

D. Geschwindigkeit – Maximale Überwasserfahrt liegt bei 20 Knoten, Unterwasserfahrt bei 10 Knoten.

E. Tiefe – Maximale Tiefe 500 Fuß.

F. Periskopanzeige – Grün bedeutet ausgefahren.

G. Tropedo Statusanzeige – Grün bedeutet alle Tropedos aktiv, schwarz steht für leer. Um einen Tropedo nachzuladen, werden 10 Minuten benötigt. Die Zahl neben jeder Spalte zeigt die restlichen Tropedos. Die Zahl daneben zeigt die Munition für die Deckkano ne.

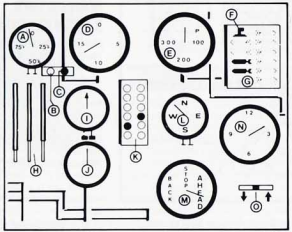
H. Tankanzeige – Zeigt den restlichen Treibstoff der drei Tanks.

I. Tiefe unter Kiel – Tiefe bis zum Grund des Ozeans. Zeigt er "O", laufen Sie auf Grund.

K. Weihnachtsbaum – entfällt

L. Kompass – Die Richtung Ihres Schiffes.

N. Uhr – Zeigt die Tageszeit



J. Wassertemperatur – Wenn die Skala im blauen Bereich ist, befinden Sie über einer heißen Unterwasserquelle – das schützt vor feindlichen Angriffen.

M. Maschinentelegraf – 4 Einstellungen: Alle Maschinen Stop, 1/3, 2/3, Volle Kraft und Rückwärts.

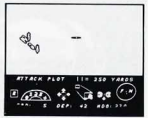
O. Tauchblase– Zeigt an, ob das U-Boot tauscht oder auftaucht. In der unteren Zeile steht die Geschwin digkeit (Knoten), Tiefe (Fuß) und Fahrtrichtung (in Grad).

KAMPFSTATION SEEKARTEN

SÜDPAZIFIK KARTE

STREIFZUG GEBIETSKARTE

NAVIGATIONS-KARTE



ANGRIFFS-KARTE

Auf diesen Karten werden alle Informationen des Navigators aufgezeichnet. Sie können Ihr Unterseeboot (weißer Punkt), Tropedos und feindliche Schiffe (beides schwarze Punkte) auf diesen Karten erkennen. Grüne Gebiete markieren das Festland.

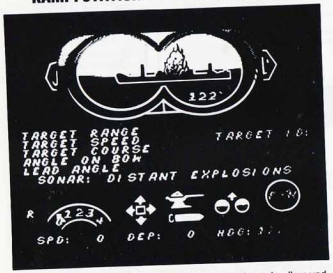
HINWEIS: Manchmal befinden sich Schiffe in der Nähe, die Sie noch nicht lokalisiert haben. Diese Schiffe erscheinen NICHT auf der Karte. Es ist in jedem Falle ratsam, den Horizont mit dem Periskop bzw. Ferngläser abzusuchen. Sollten mehr Schiffe und Tropedos aktiv sein, als überwacht werden können, so werden die entferntesten nicht mehr gezeigt.

ZOOM: Sie können den Ausschnitt der Karte bis zum vierfachen Vergrößern, wenn Sie den Pfeil auf die kleine Karte richten und Taste A drücken. Die normale Karte zeigt den südlichen Pazifik. Die Streifzug Gebietskarte zeigt ein 500 mal 300 Meilen großes Gebiet. Zoomen Sie erneut, und Sie befinden sich auf der Navigationskarte, welche ein Gebiet von 60 mal 40 Meilen zeigt. Die detailierteste Karte ist die Angriffskarte, welche ein Gebiet von 8 mal 5 Meilen zeigt. Hier können Sie die einzelnen Schiffe erkennen.

HINWEIS: Wenn das Bild anfängt zu flackern, ist der Feind in Reichweite oder Ihr Schiff hat die Karte verlassen.

VERFÜGBARE KOMMANDOS: Alle U-Boot- und Zeitkommandos plus "Ölablassen".

KAMPFSTATION PERISCOPE/FERNGLAS

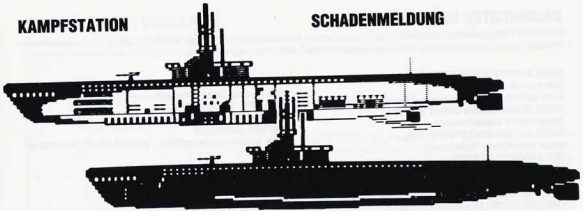


Diese Grafik zeigt den Blick durch das Periskop während des Tages und den Blick von der Brücke während der Nacht. Man sieht das umgebende Land und die Schiffe etwas vergrößert. Diese Grafik kann nur gewählt werden, wenn sich das Schiff an der Oberfläche oder auf Periskoptiefe (max. 44 Fuß) befindet.

TORPEDO DATA COMPUTER: Wenn sich das Fadenkreuz weiß färbt, ist der Torpedo Data Computer aktiviert und die Zielverfolgung aktiv. Der TDC zeigt die Entfernung des Ziels, seine Geschwindigkeit und den Kurs. Um einen Torpedo oder die Deckkanone abzufeuern, oder um Informationen abzurufen, richten Sie den Pfeil auf die entsprechende Funktion und drücken Sie Taste A.

VERFÜGBARE KOMMANDOS. Alle Kampfkommandos, schnellere und normale Zeit.

KAMPFSTATION SCHADENMELDUNG



Diese Grafik zeigt den genauen Schaden am U-Boot, der durch Wasserbomben oder Kanonenfeuer der Feinde hervorgegrufen wurde:

HECK/BUG TORPEDO SCHADEN: Torpedoklappen sind beschädigt. Keine Feuerung von Torpedos möglich.

SCHADEN AM PERISKOP: Das Periskop kann nicht mehr aus- oder eingefahren werden.

TIEFENRUDER SCHADEN: Die Tiefenruder sind beschädigt. Das U-Boot taucht nur noch mit halber Rate.

TANKLECK: Die Tanks haben ein Leck. Der Treibstoff verbraucht sich doppelt so schnell wie normal, und das auslaufende Öl verrät dem Feind Ihre Position.

MASCHINENSCHADEN: Die Diesel sind beschädigt, das Schiff läuft an der Oberfläche nur mit halber Kraft.

SCHADEN AN DER TECHNIK: Inneren Pumpen und Maschinen sind beschädigt und laufen mit sehr viel Lärm, welcher Sie an das feindliche Sonar verrät.

BATTERIESCHADEN: Batterien nutzen sich doppelt so schnell ab wie normal. Ist "Port Repairs only" nicht aktiviert, werden sie automatisch von der Crew repariert.

WASSEREINBRUCH: Sobald Wasser in das Schiff läuft, wird die Menge in Gallonen per Sekunde (GPS) angegeben. Das Leck zieht Ihr Schiff oft unter Wasser, doch Ihre Tiefenruder können das meinstens ausgleichen. Diese Information steht in der oberen rechten Ecke der Schadensmeldung.

NACHRICHTEN UND GERÄUSCHE

Sie können jederzeit Nachrichten von der Crew erhalten. Sie erscheinen am oberen Rand der Grafik. Desweiteren hören Sie das Geräusch Ihrer Maschinen, in der Nähe befindlichen Schiffe und Torpedos.

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING
(Sonar meldet Zerstörer)
DECK GUN FIRED! (Deckkanone abgefeuert)
SONAR REPORTS DEPTH CHRGES DROPPED
(Sonar meldet Wasserbomben)
SONAR REPORTS DISTANT EXPOLSION
(sonar meldet ferne Explosionen)
DEPTH CHARGES EXPLDING
(Wasserbomben explodieren)
WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED
(max. Tiefe überschritten – checken Sie die Schadenmeldung)
LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING
(Zerstörer eröffnet das Feuer)

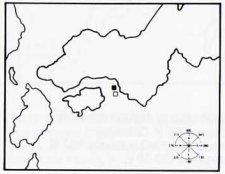
WE HAVE RUN AGROUND
(Wir sind auf Grund gelaufen!)
SHELL HIT! SUB DAMAGED
(Wir sind getroffen, U-Boot beschädigt!)
REPAIRS COMPLETED
(Alle Reparaturen ausgeführt – checken Sie die Schadenmeldung)
BOW (BUG) TORPEDO FIRED! 135 track
(Heck (Bug) Torpedo abgefeuert! 135 Grad)
BLOW EMERGENCY TANK!
(Nottanks ausblasen)
COLLISION! ABANDON SHIP
(Alle Mann von Bord!)

BEENDEN SIE IHRE MISSION

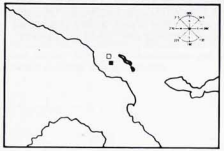
Die "Convoy Action" Mission endet, sobald Sie die Option "End of Game" wählen. "War Patrol" endet, wenn Sie zur Basis zurückkehren. Ansonsten endet jede Mission, wenn Sie versenkt werden oder stranden. In jedem Fall sehen Sie eine Grafik, auf der Sie alle von Ihnen versenkten Schiffe und Ihren Rang sehen. Die Ränge in Ihrer Reihenfolge: Lieutenant JG, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Fleet Admiral und der absolute WGSC (Welt-größter-Super-Captain)!

CONVOY ACTION SCENARIEN

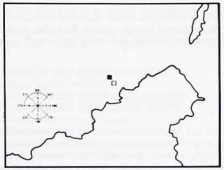
Convoy Action Scenarien sind kürzere Missionen, die Sie in eine bestimmte historische Situation stellen. Sie helfen, mit den Besonderheiten dieser Situation vertraut zu werden, spezielle Taktiken zu trainieren oder wenn nur wenig Zeit zur Verfügung steht.



USS PLUNGER ist auf Patroullienfahrt südlich der japanischen Küste und sichtet einen Frachter, der mit hoher Geschwindigkeit Richtung Osten dampft. In dieser Situation können Sie einen Torpedo gegen das sich bewegende Schiff absetzen. Beachten Sie: selbst wenn der Torpedo Data Computer den richtigen Schußwinkel berechnet hat, kann es eine gute Idee sein, mehere Torpedos als Fächer zu feuern – denn Ihr Ziel könnte ja unerwartet den Kurs ändern.

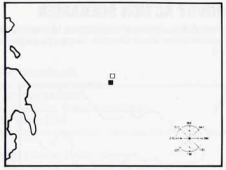


Nahe der Küste von Neu Guinea, wird ein kleiner japanischer Convoy von USS WAHOO gesichtet. Diese Situation ist der Traum eines jeden U-Boot Mannes: ein unbegleiteter Convoy einschließlich Truppentransporter und Tankschiffen. Über Funk hat der Convoy jedoch um Hilfe gerufen und ein Zerstörer ist unterwegs. Ihr Ziel muß es sein schnell anzugreifen und soviel zu zerstören als möglich. Nutzen Sie auch die Heck-Torpedos, wenn die Rohre im Bug leer sind.



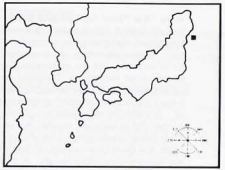
HAMMERHEAD AT BORNEO
(Commander J.C. Martin)
Night/Radar
October 1, 1944, Latitude 6-30 N,
Longitude 116-11 E.

SJ-Radar erfaßt einen großen, geschützten Convoy als USS HAMMERHEAD vor der Nord-Küste Borneos kreutzt. Der japanische Tanker einer der wenigen zu diesem Zeitpunkt des Krieges noch übriggebliebenen, muß Ihr erstes Ziel sein. Die Szenerie führt in einen Nachtkampf gegen einen geschützten Convoy. Sie sollten dafür Sorge tragen, solang als möglich unentdeckt zu bleiben. Mit geringer Fahrt, einem Minimal-Profil gegenüber der Eskorte, müssen Sie Ihre Angriffe so fahren, das die Eskorte immer auf der anderen Seite des Convoy steht.



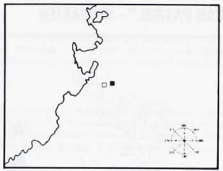
SEARAVEN AT TOAGEL MLINGUI
(Commander H. Cassedy)
January 13, 1943, Latitude 9-12 N,
Longitude 130-38 E.

Irgendwo zwischen den Philippinen und der japanischen Marine Basis auf Truk Lagoon, kreutzt USS SEARAVEN einen nach Norden fahrenden Convoy. Sie sind in einer äußerst ungünstigen Position: achteraus vom Convoy im Tageslicht.



TAUTOG AT NIGHT (Lt. Commander Sieglaff)
Radar/Visual Night
March 16, 1944, Latitude 42-25 N,
Longitude 144-55 E.

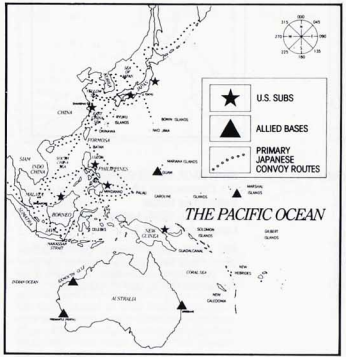
Östlich der japanischen Küste begegnet USS TAUTOG einem japanischen Convoy. Nachtangriffe hängen überwiegend davon ab, wie sich die Sichtverhältnisse entwickeln. Bei schlechter Sicht kann sich ein tieffliegendes U-Boot dem Ziel sehr weit nähern. Sind die Sichtverhältnisse gut, ist jedoch äußerste Vorsicht geboten.



GRAYBACK IN THE CHINA SEA
(Lt. Commander J.A. Moore)
Submerged Radar
October 21, 1944, Latitude 26-48 N,
Longitude 124-56 E.

Eine sehr schwierige Situation. Drei mit RADAR ausgerüstete Begleitschiffe bewachen den Convoy. Die besten Chancen bieten ein Angriff in der Morgendämmerung oder im Halbdunkeln.

"WAR PATROL" - SZENARIEN



In der "War Patrol" wird Ihr ganzes Können als U-Boot Kommandant gefordert. Sie müssen die japanischen Konvoylinien nach Schiffen absuchen, um diese dann zu torpedieren und zu versenken. Sie werden einer Vielzahl von Gefahren gegenüberstehen. Denken Sie daran, daß jedes U-Boot unterschiedlich ausgerüstet ist – das sollte in Ihre taktischen Überlegungen mit einbezogen werden. Auf der Karte sehen Sie die japanischen Konvoylinien. Alle diese Linien werden zu Beginn des Krieges regelmäßig benutzt, doch je weiter der Krieg fortschreitet, desto schwieriger wird es – weit weg von Japan – Konvoys ausfindig zu machen. Zu der Zeit sollten Sie sich in der Nähe von Japan umsehen.

TORPEDOS

Ein normal ausgerüstetes U-Boot besitzt sechs Torpedorohre am Bug und 4 weitere am Heck. Es führt 24 Torpedos mit sich: 14 im Bug und 10 im Heck. Das Nachladen eines Torpedos dauert 10 Minuten. Die meisten Torpedos werden auf eine Reichweite von 1000 – 3000 Yards eingesetzt. Der beste Torpedokurs ist derjenige, welcher exakt auf dem Kurs des Zieles ausgerichtet ist.

TORPEDO DATA COMPUTER

Das TDC errechnet aus der Zielgeschwindigkeit, seiner Entfernung und seinem Kurs automatisch den richtigen Torpedokurs. Der Kapitän zielt oft zu kurz vor den Bug oder das Heck des Schiffes und rechnet so einen Kurswechsel mit ein. Sehr wirkungsvoll ist es, einen Torpedo vor den Bug, den zweiten direkt in die Mitte und einen dritten vor das Heck des Ziels zu setzen. Es ist sehr wichtig, mit dem ersten Torpedos gut zu zielen, denn sobald Sie vom Feind entdeckt werden, bewegt sich der Konvoy im Zick-Zack-Kurs und die Zerstörer drehen auf Sie zu.

DECK GUN

Mit der Deckkanone können Sie schwer beschädigten Schiffen den Rest geben oder ein Schiff aus dem Konvoy verlangsamen, so daß es zurücktbleibt. Auch ist die Deckkanone die letzte Verteidigung für U-Boote, die gezwungwn wurden, aufzutauchen.

ACHTUNG COMMANDER: Die Deckkanone kann nur benutzt werden, wenn Sie sich an der Wasseroberfläche befinden. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz in der Periskop/Ferngläser Grafik. Die Reichweite wird durch das TDC automatisch gesetzt. Drücken Sie den 4-Wege-Taster des zweiten Controllers nach OBEN oder UNTEN um die Reichweite zu verändern. Beispiel: Ein 18 Knoten schneller Zerstörer, der aus einer Entfernung von 4000 Yards direkt auf Sie zu kommt, legt 200 Yards in der Zeit zurück, bis das Geschoß Ihrer Deckkanone die Entfernung zum Ziel zurückgelegt hat. Also müssen Sie die Reichweite Ihrer Deckkanone um 200 bis 250 Yards verringern. Bei einer Entfernung von 2000 Yards braucht das Geschoß nur noch halb so lange – Sie müßten in diesem Falle also die Reichweite um 1000 Yard verringern. Ihre Kanone besitzt 80 Geschoße.

JAPANISCHE KONVOIS

Japanische Schiffe fahren in kleinen Konvoys von drei bis sieben Schiffen. Darunter sind Frachtschiffe, Truppenschiffe, Tanker und Zerstörer. Tanker sind das wichtigste Ziel. Die Japaner brauchen das Öl für Ihre Hauptschlachtflotte. Truppenschiffe sind auch sehr wichtig. Sie werden diese Schiffe auf den Wasserwegen nach Japan finden. Frachtschiffe machen den Hauptteil der japanischen Flotte aus. Sie bringen Waren und Ausrüstung von und nach Japan. Die Konvoybegleitung teilt sich in zwei Klassen. Meistens handelt es um Zerstörer, doch die Japaner haben ein spezielles Schiff zur U-Bootverteidigung entwickelt: das "Kaibokan". Dieser U-Bootkiller der Sonderklasse ist mit hochentwickelten Radar und speziellen Unterwasserbomben ausgerüstet. Die beste Chance für ein U-Boot gegen den "Kaibokan" ist die Flucht über Wasser, da seine maximale Geschwindigkeit unter 20 Knoten liegt. Zerstörer erreichen eine Fahrt von bis zu 30 Knoten. Die japanischen Konvoys bewegen sich auf den Routen zwischen den wichtigsten Häfen.

U-BOOT TAKTIKEN

Ein erfolgreicher U-Bootangriff ist in erster Linie von guter Teamarbeit zwischen der U-Bootcrew und dem Kapitän abhängig, der die wichtigen Entscheidungen fällt. Sorgsam achtet er auf die Anzahl von Begleitschiffen, die Art der Schiffe, die Sicht, die Wassertiefe. die Anzahl der vorhandenen Torpedos, die ladung der Batterien, den Kurs und die Geschwindigkeit des Konvoys. Danach entscheidet er wie, wo und wann der Angriff stattfindet. Sobald ein feindliches Schiff oder Konvoy ausgemacht ist, erfordert ein erfolgreicher Angriff eine gut durchdachte Taktik während man unentdeckt auf den ersten tausend Yards näherkommt.

ENTKOMMEN

Sobald man von den Feinden entdeckt ist, geht es nur noch darum mit heiler Haut zu entkommen. Ein U-Boot hat im offenen Kampf gegen einen Zerstörer keine Chanse. Es muß so tief wie möglich tauchen und dann so leise wie es geht versuchen zu fliehen. Eine unterirdische heiße Quelle kann einigen Schutz vor dem feindlichen Sonar bieten. Leckende Tanks oder beschädigte Maschinen machen dem Feind die Suche nur leichter. U-Boote haben einen leichten Vorteil durch ihren kleineren Wendekreis und die Fähigkeit, das Schraubengeräusch der Begleitschiffe wahrzunehmen. Unter extremen Umständen kann das U-Boot seinen Verfolgern durch das Ablassen von Öl und Trümmern vormachen, vernichtet geworden zu sein. In der Nacht ist die Überwasserfahrt von 20 Knoten des U-Bootes manchmal ausreichend, um seinen Verfolgern zu entkommen.

EINEN RAT FÜR DEN KAPITÄN

Machen Sie sich mit dem Torpedo Data Computer (TDC) vertraut, die meisten Torpedos sollten mit dem Periskop direkt auf ihr Ziel abgefeuert werden. Lernen Sie den Unterschied zwischen BEARING und HEADING: BEARING ist die Richtung, in der Ihr Periskop/Fernglas gerichtet ist. HEADING ist die Richtung in welche Ihr U-Boot gerichtet ist. Es geht schneller mit Ihren Torpedos zu zielen, wenn Sie die Richtung des Periskop (BEARING) verändern, als wenn Sie erst das ganze Schiff in die richtige Richtung ausrichten (HEADING). Generell sollten Sie tagsüber Unterwasser und des nachts an der Wasseroberfläche angreifen. Während des Morgen- oder Abendgrauen können Sie beides versuchen.

WICHTIGE HINWEISE

- Diese Konami Spiel für Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.

- Das Spiel darf keinem extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Verweiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.

- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutz oder naßgemacht werden.

- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen. Bei Einlegen/ Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

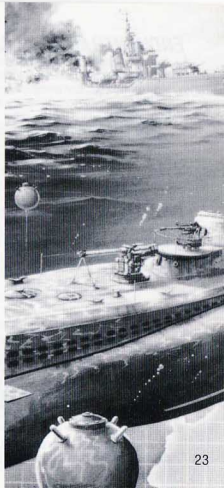
"Nintendo empfiehlt, keine Fernsehapparate mit Rückprojektion (Projektion von hinten) mit Ihrem NES-System zu verwenden, da Bildstörungen auftreten könnten."

BIENVENIDO AL MUNDO DE KONAMI

Ya eres el afortunado poseedor de la auténtica versión para Nintendo de Silent Service. Este programa ha sido originalmente diseñado por MicroProse Software Inc. Te sugerimos que leas cuidadosamente estas instrucciones, antes de sumergirte en las sangrientas aguas del Océano Pacifico.

INDICE

INTRODUCCION/TU SUBMARINO 24
OPCIONES Y NIVELES 25
TERMINOLOGIA/CONTROLES DEL SUBMARINO 26
ESCALA DE TIEMPO/TORRE DE MANDO 27
CONTROLES DE COMBATE 28
PANTALLAS DE BATALLA 29
MENSAJES Y SONIDOS/FINAL DE JUEGO 34
ESCENARIOS DE CONVOY 35
ESCENARIOS DE PATRULLA 38
TORPEDOS/TDC/CAÑON DE CUBIERTA 39
CONVOYS/TACTICAS 40
HUIDA/CONSEJOS 41
COMO PRESERVAR TU CARTUCHO 42



ENCUENTRALOS, ALCANZALOS, HUNDELOS

Además de los latidos de tu corazón, comienzas a oir las hélices de buques enemigos agitando las calmadas aguas. De pronto explota la primera carga de profundidad. El sudor corre por tu frente mientras cuentas los segundos. A medida que se intensifica el "ping" del sonar enemigo, contienes la respiración, y piensas en la presión del mar despiadado que te rodea.

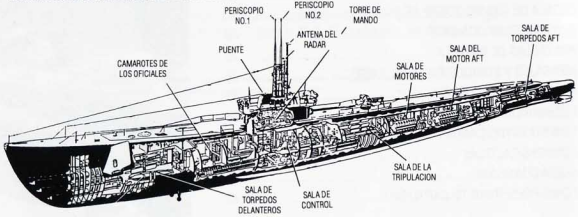
Así es tu vida como comandante en la fuerza "Silent Service", una detallada simulación de misiones submarinas en el sangriento Océano Pacífico.

Desde el momento en que entras en acción, estarás ante la misma información, problemas, y recursos que un auténtico capitán de submarino. Tu misión primaria será mantener a la flota japonésa en sus puertos y neutralizar su marina mercante.

Con una cantidad limitada de torpedos y combustible, tu meta es hundir el mayor tonelaje posible de barcos enemigos y volver a salvo a la base. Tu valoración general del Mando de la Flota estará basada en el número y el tipo de los barcos hundidos.

Así que A por ellos. Tu tripulación confía en ti ... porque saben que si tu fallas, ellos serán pasto de los tiburones.

SUBMARINO DE ATAQUE DE LOS E.E.U.U.



El submarino que usó la Flota de los E.E.U.U. durante la Segunda Guerra Mundial fue un completo éxito. Con 200 toneladas de combustible diesel y una autonomía de 12000 millas, ningún área del Pacífico era segura para los barcos enemigos.

MISIONES OPCIONALES Hay tres tipos de escenarios. "Torpedo/Gun Practice" te coloca fuera de la base de Midway, frente a cuatro viejos cargueros anclados que sirven para hacer prácticas de tiro. "Convoy Actions" recrea una variedad de ataques reales contra convoys. "War Patrols" te permite dirigir una patrulla completa, saliendo de las bases de Midway, Brisbane, o Fremantle, realizando ataques a convoys, y volviendo después de una brillante victoria (De sueños también se vive).

Para seleccionar tu misión, pulsa el bloque de control arriba o abajo y confirma tu decisión con el botón A.

NIVELES DE DESTREZA: Hay cuatro niveles de destreza: MIDSHIPMAN (principiante), LIEUTENANT, COMMANDER (diseñado como el más correcto históricamente), y CAPTAIN (experto). El nivel de destreza, afecta a la precisión de los torpedos, el daño que causan las cargas de profundidad, y la efectividad de los observadores y sonares enemigos.

Confirma tu nivel de dificultad elegido pulsando el botón A.

NIVELES DE COMBATE: Puedes condicionar tu misión con varios "niveles de combate". Cada nivel introduce un elemento más realista y más difícil:

LIMITED VISIBILITY. Si se elige este nivel, los buques enemigos que están más allá del alcance del radar y del sonar, no aparecen en el mapa.

CONVOY ZIG-ZAGS. Seleccionado este nivel, los convoys enemigos harán "zig-zag" (cambio de curso) a intervalos regulares. Si no es seleccionado, los cargueros seguirán una trayectoria recta, excepto si son atacados con torpedos o encuentran masas de tierra.

DUD TORPEDOES. Algunos de tus torpedos pueden ser defectuosos si eliges esta opción. Los torpedos defectuosos pueden alcanzar al enemigo, pero no explotan.

PORT REPAIRS ONLY. Si este nivel es elegido (en vez de Repairs Under Fire), las reparaciones no se realizarán automáticamente estando en combate o en patrulla.

EXPERT DESTROYERS. Eligiendo este nivel (en vez de Standard Destroyers), ciertos convoys enemigos estarán escoltados por destructores "expertos", que serán más persistentes y tendrán operadores de sonar mejor entrenados.

CONVOY SEARCH. Cuando se elige este nivel (en lugar de Close Convoys), los convoys nunca aparecerán dentro del alcance del radar, por lo que tendrás que buscarlos. Los convoys lejanos se detectan mejor haciendo un barrido de 360; grados con el periscopio o los binoculares.

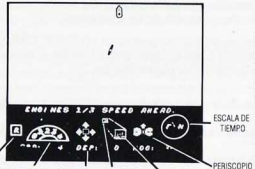
Para elegir tus niveles, pulsa el bloque de control arriba y abajo, y selecciona pulsando el botón A.

DIFICULTAD MEDIA (OVERALL DIFFICULTY) Los niveles de destreza y de combate elegidos se combinan para formar un factor de dificultad del 1 al 9. Este factor de dificultad y el tonelaje hundido determinarán tu ranking a la conclusión de cada misión.

TERMINOLOGIA

Port: Babor (lado izquierdo del barco) **Starboard:** Estribor (lado derecho del barco) **Bearing:** Dirección hacia donde estás mirando **Heading:** Dirección hacia la que marcha tu nave

CONTROLES DEL SUBMARINO



Para ejecutar decisiones rápidas, mueve la flecha al control deseado y pulsa el botón A.

Para girar a la izquierda, mueve la flecha al puntero izquierdo del Control de Guía, y el submarino girará en dicha dirección. Si estás mirando a la pantalla del mapa, verás al submarino girar en sentido contrario a las agujas del reloj.

Para girar a la derecha, mueve la flecha al puntero derecho del Control de Guía, y el submarino girará en dicha dirección. Si estás mirando a la pantalla del mapa, verás al submarino girando en sentido de las agujas del reloj.

Para cancelar las órdenes de profundidad y giro, mueve la flecha al centro del control de Guía y pulsa el botón A.

También puedes volar los tanques de emergencia manteniendo pulsado el botón B y pulsando el botón A en el mando del jugador 2. Esto puede detener una inmersión fatal, y usualmente lleva tu submarino a superficie. Sólo puedes hacer esto una vez por combate.

FUNCIONES DE CONTROL

Subir o Bajar periscopio: Este comando sube el periscopio si está bajado o viceversa. También coloca la orientación visual del mismo en la misma dirección que el barco. Sólo puedes usar el periscopio de día, desde una profundidad no mayor que 44 pies.

Velocidad (Throttle): Elige entre parada (velocidad cero), y Toda Máquina (velocidad 4).

Movimiento inverso: Activa los motores de marcha inversa para una huida de emergencia. Para cambiar de velocidad en movimiento inverso, ajusta la potencia y después vuelve a seleccionar movimiento inverso.

Control de Guía: Para hacer inmersión, mueve la flecha sobre el puntero inferior del control de guía. Para emerger, haz lo mismo con el puntero superior.

ESCALA DE TIEMPO

Para asegurar una mayor precisión, todos los movimientos de los navíos, avistamientos, disparos de torpedos e inmersiones, son calculados cada dos segundos de tiempo de juego simulado. Sin embargo, bajo muchas las situaciones es deseable acelerar la acción.

Normalmente, la simulación comienza a cuatro veces el tiempo real: un minuto de juego equivale a 15 segundos.

Si se selecciona la "F" en el reloj, la escala se dobla. Pulsando repetidamente continuará incrementándose la escala de tiempo, hasta un máximo de 32 veces el tiempo real.

Para volver a la escala normal, mueve la flecha a la "N" en el indicador de Escala de Tiempo y pulsa el botón A. Nota: vuelves automáticamente al tiempo normal cuando eres detectado por el enemigo o cuando haces un disparo.

LA PANTALLA DE MENU DE LA TORRE DE MANDO

La Torre de Mando funciona como pantalla de menú. Desde esta pantalla, puedes elegir una de las cuatro pantallas de batalla: Instrumentos e Indicadores, Mapas y Cartas, Periscopio/Binoculares, e Informe de Daños (Ver páginas 30-33). Usa la flecha para situar al capitán en la posición deseada, y pulsa el botón A. Moviendo la flecha a la mesa de mapas, por ejemplo, el capitán irá a ese mismo lugar. Pulsa el botón A y la pantalla de Mapa aparecerá.

También puedes seleccionar dos funciones especiales en esta pantalla. Si estás jugando un escenario de Entrenamiento o Convoy, la función "End of Game" terminará tu misión. Si estás jugando un escenario de patrulla de guerra, la función "Continue Patrol" termina la batalla en curso y vuelve a la pantalla de Patrulla. No puedes terminar una batalla si estás siendo detectado por escoltas enemigos, hay torpedos activos, o un barco enemigo se está hundiendo.

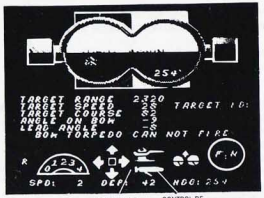
La opción "Quartermaster's Log" (Diario del Contramaestre), en la esquina inferior derecha, se usa para revisar los resultados de la patrulla en curso.

Cuando estás en la torre de control, la simulación se detiene. Nota: Algunas selecciones no están disponibles en ciertas situaciones.

Para elegir el menú de la Torre de Control, pulsa el botón Select. Una vez allí, haz tus selecciones moviendo la flecha a las distintas áreas y pulsando el botón A.

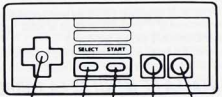
CONTROLES DE COMBATE

Estos controles están a tu disposición cuando estás usando el periscopio o los binoculares (ver página 32). De nuevo, mueve la flecha hacia tu selección y pulsa el botón A.



CONTROL DE FUEGO DEL CAÑON

CONTROL DE FUEGO DE TORPEDOS



Bloque de control **Select** **Start** **Botón B** **Botón A**

CONTROLES DE ATAQUE

Para identificar al objetivo en el punto de mira del periscopio o los binoculares, mueve la flecha a "Target ID".

Para disparar al objetivo que está en el punto de mira, mueve la flecha al control de disparo de torpedos. Los tubos delanteros o traseros se activarán automáticamente, según hacia donde esté orientado el objetivo.

Para disparar el cañón al objetivo en el punto de mira, mueve la flecha al control de fuego del cañón. Lógicamente, sólo se puede disparar el cañón cuando el submarino está en la superficie.

Nota: Como máximo, cuatro torpedos y disparos de cañón en total pueden estar activos a la vez.

Para incrementar el ángulo del cañón, pulsa hacia arriba el bloque de control del mando del jugador 2. Cada vez que pulses se incrementa en 25 yardas el punto de impacto. Necesitas aumentar el ángulo cuando el objetivo se aleja de ti. Para reducir el ángulo, pulsa el bloque de control del mando del jugador 2 hacia abajo. También se reduce de 25 en 25 yardas. Necesitas reducir el ángulo cuando el objetivo se mueve hacia ti. (Ver "Cañón de Cubierta" en página 39)

Para girar el periscopio a la izquierda, pulsa el bloque de control del jugador 2 a la izquierda. Para girar el periscopio a la derecha, pulsa el bloque de control del jugador 2 a la derecha.

Para soltar aceite y restos de materiales a superficie, usa el mando del jugador 2 y mantén pulsados los botones A y B. Los restos harán creer al enemigo que tu submarino ha sido hundido. Sólo puedes hacer esto una vez por cada batalla.

PANTALLAS DE BATALLA

Silent Service contiene muchas pantallas de batalla. En cada una se ofrece diferente información, y se permite introducir órdenes diferentes. Las pantallas de batalla representan las diferentes posiciones desde las que el capitán puede dirigir la batalla. No todos los controles están disponibles en todas las pantallas. Asegúrate de saber cuáles son los controles que corresponden a cada pantalla.

MAPAS DE NAVEGACION EN PATRULLA DE GUERRA

(Sólo en escenarios de Patrulla)

Cuando eliges un escenario de patrulla comienzas en estas pantalla, que presenta un mapa del Pacífico Sur. Puedes explorar libremente cualquier área del mapa. Tu submarino está representado por un punto blanco, cerca de los puertos de Brisbane, Midway, o Fremantle. La pantalla de patrulla simula el tiempo requerido para llegar desde tu base hasta un área controlada por el enemigo, así como la actividad de patrulla entre batallas. (Una patrulla típica dura unos dos meses como máximo)

Moviéndote en el mapa de Patrulla: Usando el bloque de control, mueve la flecha en la dirección que deseas ir. El tiempo corre muy deprisa mientras se patrulla. El océano cambia de tonalidad según sea de día o de noche.

Encontrando al Enemigo: Cuando el océano o el borde de la pantalla se vuelve rojo, esto significa que has localizado a un convoy. Pulsa el botón A para salir de la patrulla si quieres entrar en la batalla. Nota: Los barcos enemigos se encuentran generalmente a lo largo de las rutas más transitadas, cerca de tierra firme. Los valiosos petroleros y convoys de transporte de tropas son más fáciles de encontrar cerca de Japón.

Volviendo a Casa: Las bases de Midway, Fremantle y Brisbane se indican en el mapa con puntos parpadeantes. Cuando has alcanzado tu base y el océano se vuelve verde, puedes volver a puerto. Pulsa el botón A para terminar la patrulla y grabar tu nombre en la tabla de récords.

Nota Importante: En la pantalla de navegación en patrulla no funcionan otros controles. Para hacer funcionar otros controles, debes salir de la Patrulla.

INSTRUMENTOS E INDICADORES

A. NIVEL DE LA BATERIA — Indica la electricidad que queda en la batería. Recarga en superficie. Unas baterías plenamente cargadas permiten una hora de navegación bajo el agua a alta velocidad, y de 5 a 6 horas a baja velocidad. Si tu batería está agotada, no podrás moverte bajo el agua.

B. Luz de carga de la batería

C. Luz de batería descargada

D. Velocidad — La velocidad máxima en superficie es de 20 nudos, y en inmersión de 10.

E. Profundidad — Cero significa que el submarino está en la superficie. La profundidad máxima que se puede alcanzar es de 500 pies.

F. Indicador de Periscopio — Verde significa que está arriba, y negro que está abajo.

G. Indicador de Torpedo Listo — Verde significa que los torpedos delanteros y traseros están listos. Negro significa que están vacíos. Se tarda 10 minutos en cargar un torpedo nuevo. El número bajo cada columna indica cuántos torpedos quedan además de los que ya están en el tubo. El número que está al lado indica el número de disparos de cañón que quedan.

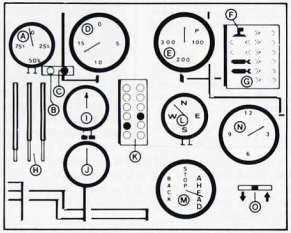
H. Niveles de Combustible — Muestra la cantidad de combustible en los tres tanques principales.

I. Profundidad bajo el submarino — Muestra la profundidad que hay hasta el suelo del océano. Cuando indique cero, estarás tocando el fondo.

K. Arbol de Navidad — Indica el estado de las escotillas del casco. Verde significa cerrado, y rojo abierto. Las escotillas del casco se cierran automáticamente cuando haces inmersión.

L. Compás — Marca la dirección en la que marcha el submarino.

N. Reloj — Indica el tiempo. En el Pacífico anochece de 7.00 a 8.00 de la tarde, y amanece de 5.00 a 6.00 de la mañana.



J. Temperatura del agua — Cuando el dial está en la parte azul, indica que estás bajo una capa termal. Nota: escondiéndote en una capa termal, puedes obtener mayor protección contra los contraataques enemigos.

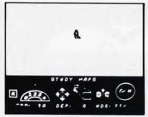
M. Potencia — Tiene de 0 a 4 posiciones: parado, 1/3, 2/3, toda máquina, y marcha atrás.

O. Burbuja de inmersión — Muestra si estás subiendo o bajando. La línea inferior muestra tu velocidad en nudos, profundidad en pies, y orientación en grados.

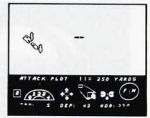
LOS MAPAS Y CARTAS

MAPA DEL PACIFICO SUR

MAPA DEL AREA DE PATRULLA



MAPA DE NAVEGACION



MAPA DE PLAN DE ATAQUE

Los mapas y cartas ofrecen información disponible del navegador y del equipo de seguimiento. La información de los mapas, los avistamientos, y las detecciones del radar y el sonar, se combinan para mostrar la posición de tu submarino, tus torpedos, y los barcos enemigos. Recuerda que tu submarino está representado por un punto blanco. Los torpedos y barcos enemigos son puntos negros, y las masas de tierra son áreas de color verde.

Nota: A veces, hay barcos enemigos que no has sido detectados. Esos buques NO aparecen en el mapa. Tus observadores no son siempre fiables, por lo que es conveniente dejar la posición de los mapas y mirar al horizonte con el periscopio o los binoculares.

Si están activos más torpedos y barcos de los que tu equipo puede seguir, los objetos más distantes desaparecerán del mapa.

Zoom: Puedes aumentar o reducir la escala del mapa según cuatro niveles de detalle, moviendo la flecha a la opción de mayor o menor escala y pulsando el botón A. El mapa inicial muestra todo el Pacífico Sur. El Mapa del Area de Patrulla muestra un área de 500 por 300 millas. Si haces más zoom, verás el Mapa de Navegación, que muestra un área de 60 por 40 millas. El mapa más detallado es el de Plan de Ataque, que muestra un área de 8 por 5 millas

NOTA: Cuando la pantalla comienza a parpadear, esto indica que el enemigo está dentro de alcance, o que te has salido del mapa. También observarás cambios de color de claro a oscuro. Esto representa el paso de la noche al día.

Controles Disponibles: Todos los controles del submarino y de tiempo, además de "lanzamiento de restos".

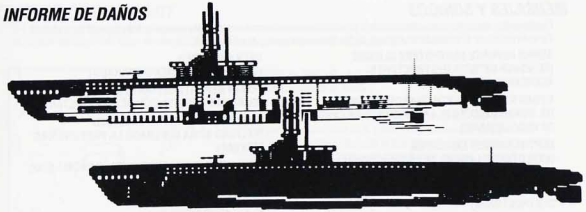
PERISCOPIO Y BINOCULARES

Esta pantalla muestra la vista a través del periscopio durante el día, el amanecer, el anochecer, y con los binoculares también por la noche. Se puede elegir esta posición cuando el submarino está en la superficie, o cuando se saca el periscopio desde una profundidad no mayor a 44 pies, en horas de día.

TDC: Cuando el punto de mira se pone de color blanco, se activa el control de seguimiento del objetivo. El TDC muestra el alcance al objetivo, su velocidad, y su curso. Para disparar un torpedo o un proyectil del cañón, o para obtener información, mueve la flecha al control apropiado y pulsa el botón A.

Controles disponibles: Todos los controles de combate y de tiempo.

INFORME DE DAÑOS



Esta pantalla muestra la naturaleza de los daños que haya podido sufrir el submarino. El daño puede ser causado por cargas de profundidad o por el fuego de cañones enemigos. Estos son los tipos de daño posibles:

Bow/Aft Torpedo Damage: El tubo del lanzador de torpedos ha sido dañado. No se pueden disparar torpedos.

Periscope Damage: El periscopio ha sido dañado. No se puede subir ni bajar.

Dive Plane Damage: Los planos de inclinación han sido dañados. El submarino sólo puede subir o bajar a mitad de velocidad.

Fuel Leaking: Los tanques externos de combustible tienen pérdida. El fuel se gastará a doble velocidad de lo normal. Además, la subida de fuel a la superficie hará al submarino más fácilmente detectable por el enemigo.

Engine Damage: Los motores diesel principales están dañados. La velocidad en superficie se reduce a la mitad.

Machinery Damage: La maquinaria interna está dañada, y produce ruidos fácilmente detectables por el sonar enemigo.

Battery Damage: Las baterías se gastan a doble velocidad de la normal en inmersión. Si no se ha elegido la opción "Port Repairs Only", la tripulación intentará arreglarlas automáticamente.

Water Damage: Si en tu submarino está entrando agua, el grado de inundación se indica el galones por segundo. Esto provoca que el submarino se hunda, aunque se puede contrarrestar con los planos de inclinación. Esta información se muestra en la parte superior derecha de la pantalla de daños.

MENSAJES Y SONIDOS

Puedes recibir mensajes de los miembros de la tripulación en cualquier momento. Aparecerán en la línea superior de la pantalla. También podrás oír el sonido de tus motores, de los barcos cercanos, y de los torpedos.

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSING (EL SONAR DETECTA DESTRUCTORES ACERCANDOSE)

SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED (EL SONAR DETECTA EL LANZAMIENTO DE CARGAS DE PROFUNDIDAD)

DEPTH CHARGES EXPLODING (EXPLOTANDO CARGAS DE PROFUNDIDAD)

LOOKOUTS REPORT DESTROYERS FIRING (OBSERVADORES DETECTAN DISPAROS DE DESTRUCTORES)

SHELL HIT SUB DAMAGED (SUBMARINO ALCANZADO Y DAÑADO POR UN DISPARO)

BLOW (AFT) TORPEDO FIRED 135' TRACK (TORPEDO DISPARADO)

DECK GUN FIRED (CAÑON DE CUBIERTA DISPARADO)

SONAR REPORTS DISTANT EXPLOSIONS (EL SONAR DETECTA EXPLOSIONES DISTANTES)

WARNING: TEST DEPTH EXCEEDED (PELIGRO SE HA SUPERADO LA PROFUNDIDAD MAXIMA)

WE HAVE RUN AGROUND (HEMOS ENCALLADO)

REPAIRS COMPLETED (REPARACIONES TERMINADAS)

BLOW EMERGENCY TANK (VOLAR TANQUE DE EMERGENCIA)

COLLINSION ABANDON SHIP (COLISION ABANDONEN EL BARCO)

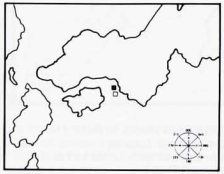
COMPLETANDO LA MISION

Las misiones de Convoy terminan cuando seleccionas la opción "End of Game". Las misiones de Patrulla terminan cuando vuelves a una de tus bases. En ambos casos, también se termina si eres hundido o encallado. En todos los casos verás una pantalla con todos los barcos que has hundido y tu rango final.

Todos los jugadores tendrán el rango mínimo de Ensign. Otros rangos mayores serán Lieutenant Jg, Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Admiral, Fleet Admiral y WGSC (World's Greatest Submarine Captain = El Mejor Capitán de Submarino del Mundo)

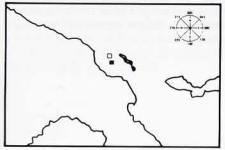
ESCENARIOS DE CONVOY

Los escenarios de acciones de convoy son misiones cortas en situaciones históricas específicas. Son útiles para familiarizarse con las características de este juego de simulación, o para jugar cuando hay poco tiempo disponible.



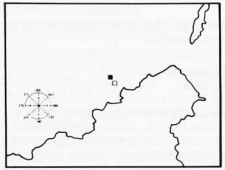
PLUNGER IN THE INLAND SEA
(Lt. Commander D.C.White)
Dia/Sumergido
18 de Enero de 1942, Latitud 33-30 N, Longitud 135-00 E.

El Plunger patrullaba cerca de la costa Sur del Japón, cuando detectó un carguero con escolta que iba hacia el Este a gran velocidad. Este escenario te da la oportunidad de alcanzar a ese objetivo móvil con un torpedo. Recuerda que, a pesar de que el TDC calcula la trayectoria y el alcance, es conveniente soltar varios torpedos dispersos para prevenir un posible cambio de rumbo.

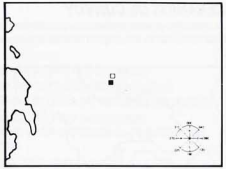


WAHOO VS. CONVOY (Lt. Commander "Mush" Morton)
Dia/Superficie
26 de Enero de 1943, Latitud 2-37 N, Longitud 139-42 E.

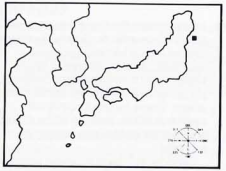
Cerca de la costa de Nueva Guinea, el Wahoo detectó un pequeño convoy japonés. La situación era el sueño de todo capitán de submarino: un convoy sin escolta con un petrolero y un transporte de tropas. No obstante, el convoy ha solicitado ayuda y hay un destructor de camino Tu objetivo es atacar rápidamente y causar los mayores daños posibles. Asegúrate de usar tus torpedos traseros si los tubos delanteros están vacíos.



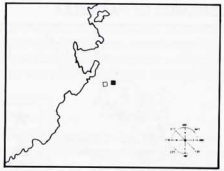
HAMMER HEAD AT BORNEO
(Commander J.C. Martin)
Noche/Radar
1 de Octubre de 1944, Latitud 6-30 N,
Longitud 116-11 E.
El radar detectó un gran convoy con escolta cuando patrullaba por la costa Norte de Borneo. El petrolero, uno de los pocos que les quedaban a los japoneses, debe ser tu objetivo primario. Este escenario te introduce en un ataque nocturno a convoy con escolta. Debes tener cuidado de no ser detectado. Usa velocidades moderadas, mantén cierta distancia con los buques de escolta, y trata de sincronizar tu ataque cuando la escolta está al otro lado del convoy.



SEARAVEN AT TOAGEL MLINGUI
(Commander H. Cassedy)
13 de Enero de 1943, Latitud 9-12 N,
Longitud 130-38 E.
En algún lugar entre las Islas Filipinas y la base japonésa de Truk Lagoon, el Searaven llega hasta un convoy enemigo. Estás en una mala posición: a popa del convoy y de día.

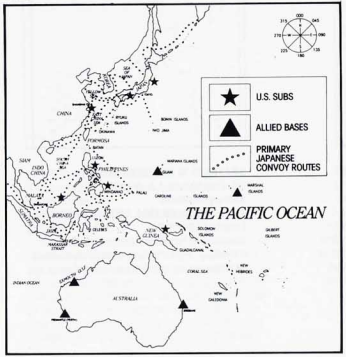


TAUTOG AT NIGHT (Lt. Commander Sieglaff)
Radar/Visual Nocturno
16 de Marzo de 1944, Latitud 42-25 N,
Longitud 144-55 E.
Cerca de la costa Este de Japón, el Tautog encuentra un convoy japonés. Los ataques nocturnos dependen mucho de las condiciones de visibilidad. Con poca visibilidad, un submarino en superficie se puede aproximar lentamente hacia su objetivo. Si la visibilidad es buena, no obstante, es preciso tener mayor precaución.



GRAYBACK IN THE CHINA SEA
(Lt. Commander J.A. Moore)
Sumergido/Radar
21 de Octubre de 1944, Latitud 26-48 N,
Longitud 124-56 E.
Una situación muy difícil. Tres escoltas equipados con radar protegen el convoy Tu mejor esperanza es un ataque con periscopio al amanecer o al anochecer.

ESCENARIOS DE PATRULLA



Los escenarios de Patrulla son el mejor test para las aptitudes de un capitán de submarino. Tu misión es cortar las líneas de los convoys japoneses, encontrando, atacando y hundiendo el máximo tonelaje posible de barcos enemigos. Encontrarás una gran variedad de situaciones, oportunidades y peligros. Observa que cada sumbarino está equipado de diferente forma. Tus tácticas deberían tener en cuenta las debilidades y ventajas de tu submarino.

Puedes ver las líneas de los convoys japoneses en el mapa adjunto. Todas estas líneas están activas en escenarios del comienzo de la guerra. A medida que la guerra avanza, y el área controlada por los japoneses se reduce, resulta más difícil encontrar convoys lejos de Japón. En los escenarios que tienen lugar al final de la guerra, es más fácil encontrar objetivos en las aguas que rodean las islas japonesas.

TORPEDOS

El armamento principal del submarino consiste en seis tubos lanzatorpedos delante y cuatro detrás. Se pueden transportar un total de 24 torpedos: 14 delante y 10 detrás. Un torpedo necesita 10 minutos para ser cargado.

La mayoría de los torpedos se lanzan a distancias de 1000 a 3000 yardas. La mejor trayectoria de un torpedo es la que va perpendicular al curso del objetivo. Esto proporciona la mayor área de impacto potencial. Los lanzamientos a un objetivo que está de popa o de proa no son apropiados.

TDC

El TDC calcula automáticamente la trayectoria del torpedo según la velocidad, la distancia y el curso del objetivo. De todos modos, el capitán suele disparar un poco por delante o por detrás del objetivo para prevenir posibles cambios de curso. Con frecuencia, se lanza una andanada de torpedos, uno ligeramente por delante, otro ligeramente por detrás, y otro al centro.

Una vez que las estelas de los torpedos han sido detectadas, el convoy comienza a hacer "zig-zag" radicalmente, y los escoltas se lanzan contra el submarino.

CAÑON DE CUBIERTA

El cañón de cubierta es efectivo para terminar de hundir objetivos muy dañados o para forzar a un barco a salir del convoy. El cañón también se usa como último medio de defensa cuando un submarino es obligado a salir a la superficie.

ATENCION COMANDANTE: El cañón sólo puede ser disparado cuando el submarino está en la superficie. Usa el punto de mira del periscopio o los binoculares para apuntar. Pulsa arriba o abajo el bloque de control del mando 2 para aumentar o disminuir el ángulo de tiro. Ejemplo: si disparas a un destructor que va a 18 nudos directamente hacia ti desde 4000 yardas de distancia, cuando el proyectil llegue hasta el objetivo el destructor habrá recorrido 200 yeardas. Por ello debes pulsar el bloque de control hacia abajo para elegir una deflección de -200 a -250 yardas antes de disparar. A 2000 yardas, el proyectil tardará la mitad de tiempo en alcanzar el objetivo, por lo que deberás usar una deflección de -100 yardas. Tu cañón tiene 80 proyectiles disponibles.

CONVOYS JAPONESES

Los convoys japoneses consisten generalmente en grupos de tres a siete barcos, con cargueros, transportes de tropas, petroleros y destructores de escolta.

Los petroleros son los objetivos más importantes. Los japoneses dependían mucho del abastecimiento de combustible para poder continuar la guerra en sus zonas invadidas. Los transportes de tropas también son importantes. Puedes encontrar más fácilmente este tipo de objetivos en las líneas que conducen directamente a Japón.

Los bugues de carga representan la mayoría de los barcos japoneses. Llevan suministros desde y hacia Japón.

Hay dos clases de escoltas. Los destructores que son usados a menudo para esta tarea, y una clase especial de arma anti-submarina, el "Kaibokan". Este cazador de submarinos estaba equipado con sofisticados radares y cargas de profundidad especiales. Lo mejor que puede hacer un submarino contra un Kaiboan es salir a superficie, pues su velocidad no es mayor de 20 nudos. Los destructores, en cambio, pueden llegar a los 30 nudos.

El tráfico de los convoys japoneses se suele concentrar en torno a los puertos principales. Consulta el mapa de la página 18 para ver más detalles.

TACTICAS

Para conseguir hacer un ataque con éxito, es necesario que el capitán tome criticas decisiones en breve tiempo, y que la tripulación haga un buen trabajo de equipo. Estudia con cuidado el número y la posición de los escoltas, los tipos de los barcos, la visibilidad, la profundidad, el número de torpedos disponibles, la carga de la batería, el curso del convoy y la velocidad, para decidir finalmente cómo, cuándo y dónde atacar.

Con su habilidad en inmersión, el sigilo y la sorpresa son las mejores armas de un submarino de ataque. Una vez que un barco o un convoy enemigo ha sido detectado, un ataque exitoso requiere una buena aproximación a pocos miles de yardas del enemigo sin ser detectado.

HUIDA

Si eres detectado por los escoltas enemigos, tu principal objetivo es escapar. Un submarino es menos que nada cuando se enfrenta a un destructor. La táctica usual en hacer inmersión tan profundo como se pueda y hacer silencio. Es esencial no hacer ruido en estas situaciones. Una corriente de aguas a diferente temperatura puede ofrecer alguna protección contra el sonar enemigo. La pérdida de combustible o el ruido de la maquinaria pueden facilitar el trabajo del enemigo.

Los submarinos consiguen ciertos beneficios de su capacidad de giro y de su facilidad para oir los ruidos del motor de los destructores. Bajo circunstancias extremas, se puede hacer creer a los destructores que el submarino ha sido alcanzado soltando "restos" a la superficie. (Ver página 28)

De noche, la velocidad de 20 nudos en superficie que puede desarrollar el submarino puede ser suficiente para escapar de los escoltas.

CONSEJOS PARA EL CAPITAN

Asegúrate de comprender el papel de TDC: la mayoría de los torpedos deben lanzarse con el punto de mira directamente hacia el objetivo.

Comprueba que has comprendido bien la diferencia entre BEARING y HEADING. BEARING es la dirección en que miran el periscopio o los binoculares. HEADING es la dirección en la que marcha tu submarino. Observa que generalmente es más fácil y rápido apuntar los torpedos y el cañón girando el periscopio (es decir, tu bearing) que girando el submarino (es decir, tu heading).

En general, debes planear un ataque sumergido cuando sea de dia, y un ataque en superficie cuando sea de noche. Durante el amanecer y al anochecer lo puedes intentar de las dos maneras.

COMO PRESERVAR TU CARTUCHO DE JUEGO

- Este cartucho de KONAMI es un dispositivo de alta precisión con complejos circuitos electrónicos. Evita someterlo a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo.
- No toques las conexiones ni permitas que entren en contacto con el agua, o los circuitos resultarán dañados.
- Asegúrate de que tu consola esta APAGADA cuando insertes o saques el cartucho.

"Nintendo recomienda no usar televisiones de pantalla de reflexion con la consola NES, pues se pueden producir retenciones de imagen."

00828

Konami® is a trademark of Konami industry Co., Ltd.
Silent Service™ is a trademark of MicroProse Software Inc.
Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan